
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

PKL/KP adalah mata kuliah wajib dan menjadi salah satu persyaratan untuk dapat mengambil matakuliah Tugas Akhir sebagai gelar meraih sarjana untuk mahasiswa Fakultas Teknologi Industri dan Informatika Insitut Teknologi Telkom Purwokerto. Manfaat yang didapatkan dari PKL/KP yang dilaksanakan oleh mahasiswa yaitu dapat bermanfaat bagi mahasiswa untuk mengetahui masalah dalam kondisi yang sebenarnya dalam lingkungan kerja di bidangnya, dalam pkl ini menggunakan konversi dari MBKM studi independen.

Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) adalah kebijakan dari Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, yang bertujuan agar mahasiswa dapat menguasai berbagai keilmuan yang berguna untuk memasuki dunia kerja. Salah satu program mbkm yaitu Program Studi Independen atau Program pembelajaran non-gelar yang diselenggarakan oleh organisasi atau industri yang menyediakan pengetahuan dan keterampilan tingkat relevansi di dunia kerja dan dunia usaha dalam bentuk kursus singkat (*short course*), kemah kerja (*bootcamp*), *massive open online course* (MOOC), dan lain-lain. Kegiatan-kegiatan dalam studi independen dilanjutkan dengan kegiatan kolaborasi bersama dengan sesama peserta dan personil organisasi mitra dalam suatu bentuk proyek atau studi kasus.

Program *Microcredential Game Developer* sebagai bagian dari Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Dari Program *Microcredential* mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan game yang menjadi produk akhir dengan pengerjaan *Capstone Project* untuk memberikan pengalaman bagi mahasiswa dalam melakukan seluruh pengembangan game dengan melibatkan gabungan peserta dari seluruh

kompetensi yang ada menjadi satu tim. Penulis mendapatkan peran sebagai *Project Management Game*.

Pembuatan ide atau *game* lewat program *Microcredential Game Developer* akan menciptakan wadah pembuatan *game* bagi mahasiswa yang minat dengan pembuatan *game* karena potensi *game* di Indonesia sangat tinggi. Dimana negara yang menduduki banyak pasar *video game* salah satunya adalah Indonesia dengan 34 juta orang pemain *game* dan menghasilkan 941 juta dollar Amerika di area Asia Pasifik. (LIPI) Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia mengadakan survei tahun 2020 untuk mengetahui pengembang *game* di Indonesia. Hasil survei yang telah dilakukan mengatakan bahwa tidak menutup kemungkinan terdapat ratusan pengembang *game* yang mungkin ada di Indonesia. Meskipun demikian jumlah pengembang *game* serta jumlah produksi *game* yang banyak, pasar *game* di Indonesia didominasi oleh industri asing sebesar 98,2% sedangkan industri lokal hanya menduduki sekitar 0,2% dari keseluruhan.

B. Tujuan

Berikut beberapa tujuan dari PKL Konversi Studi Independen ini:

- a. Memberikan pengalaman dalam implementasi pembelajaran kuliah kedalam program studi independen ini.
- b. Meningkatkan keterampilan memimpin sebuah tim dalam suatu kelompok.
- c. Menjalani interaksi dan komunikasi sesama anggota, tim, dan mentor selama mengikuti program ini.
- d. Memberikan pengalaman dan menghasilkan produk *game* yang melibatkan peserta seluruh kompetensi dalam program ini.

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup PKL ini yaitu dalam Program PMGD yang ditujukan sebagai ajang pencetakan *game talent* di Indonesia dan diajukan sebagai salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Studi

Independen Bersertifikat. Program ini melakukan kegiatan belajar mengajar yang menghasilkan beberapa ide game proposal, makalah dan monetisasi suatu *game* untuk *stream* dengan implementasi praktek dalam *unity*. kemudian dilanjutkan dengan Capstone Project yang menghasilkan suatu *game*. Dalam program ini penulis sebagai *Game Project Management*, Stream ini untuk menyiapkan peserta pelatihan dalam melakukan analisis terhadap *market game*, manajemen proyek dan menentukan arah pengembangan game untuk *entertainment Game*, atau *Serious Game*, mengelola proyek game bisnis perusahaan, dan membuat GDD (*Game Design Dokument*) bersama dengan tim lain.

D. Aspek Umum dan Kelembagaan

1. Profil ICE Institute



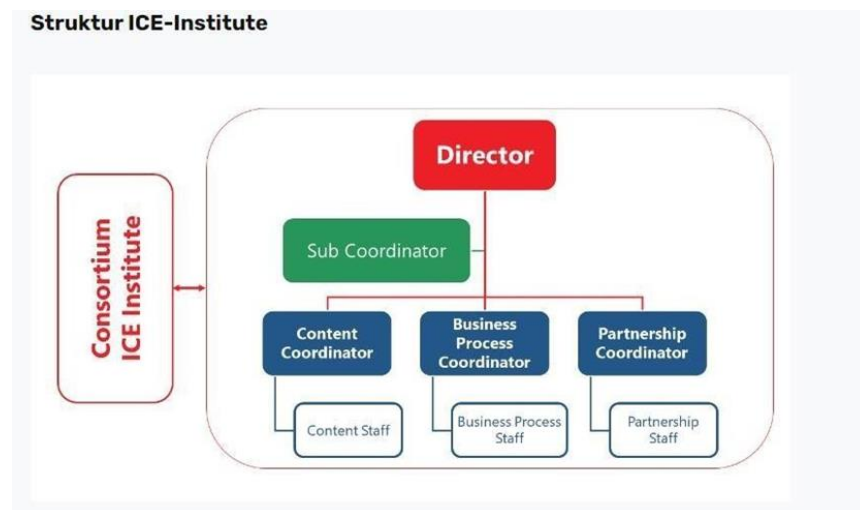
Gambar 1.1 Logo ICE Institute

ICE Institute (*Indonesia Cyber Education Institute*) merupakan lokapasar mata kuliah dari perguruan tinggi terkemuka yaitu pusat kuliah daring di Indonesia yang menyediakan berbagai matakuliah daring dari sejumlah perguruan tinggi negeri dan swasta terkemuka di Indonesia serta berkolaborasi dengan berbagai institusi dari dalam dan luar negeri dengan menggunakan teknologi *blockchain*. Dengan adanya ICE Institute, pengguna akan dimudahkan dalam memilih kuliah daring yang tepat untuk pengembangan karir yang sesuai dengan kebutuhan *job market* di era industri 4.0.

Pada tahun 2021, ICE Institute mendapat kepercayaan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) dalam mengembangkan Program *Microcredential Game Developer* sebagai bagian dari Program Merdeka Belajar Kampus

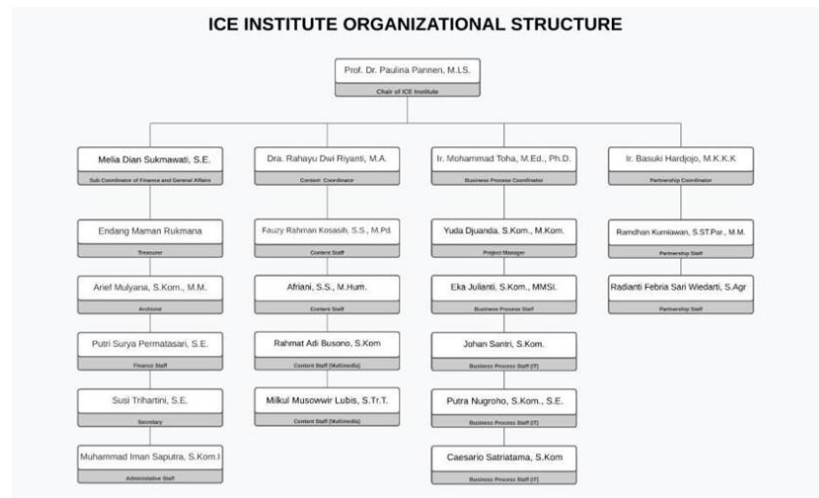
Merdeka (MBKM) yang berkolaborasi dengan 10 (sepuluh) perguruan tinggi terkemuka dalam negeri yang memiliki program studi di bidang game ecosystem yaitu Universitas Pelita Harapan, Universitas Terbuka, Institut Teknologi Bandung, Institut Teknologi Sepuluh November, Universitas AMIKOM, Universitas Telkom, Universitas Indonesia, Universitas Pradita, Universitas BINUS, dan Universitas Gadjah Mada serta berkolaborasi dengan asosiasi dan professional yang bergerak di bidang *game development* seperti Asosiasi Game Indonesia (AGI), Kedaireka, dan Google.

2. Struktur ICE-Institute



Gambar 1.2 Struktur ICE-Institute

3. Organisasi Struktur ICE Institute



Gambar 1.3 Organisasi Struktur ICE Institute

E. Metode Penulisan Laporan

Metode penulisan laporan dalam laporan ini menggunakan beberapa diantaranya:

1. BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab 1 ini metode yang digunakan penulis yaitu diskusi dengan anggota tim, dan metode kajian pustaka untuk mendapatkan informasi disertai dengan analisa dan metode kuantitatif digunakan untuk mencari data terkait dengan pembahasan berupa angka

2. BAB II DASAR TEORI

Pada bab ini penulis menggunakan metode kajian pustaka untuk menemukan fakta-fakta yang ada dilapangan, mencari kajian Pustaka lewat internet, jurnal maupun artikel.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis menulis analisa dan pembahasan menggunakan metode diskusi tim, dan pengerjaan langsung online, dalam diskusi maupun pengerjaan penulis dibantu oleh mentor.

4. BAB IV PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran, metode yang digunakan adalah diskusi dengan anggota tim lain untuk menentukan kesimpulan dan saran.

F. Sistematika Penulisan Laporan

Beberapa sistematika penulisan laporan tiap bab diantaranya:

1. BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan latar belakang dibuatnya laporan PKL tujuan, ruang lingkup, aspek umum dan kelembagaan, serta metode penulisan laporan dalam program MSIB di ICE *Institute*.

2. BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini penulis akan teori dalam pembuatan ide proposal, makalah dan *capstone game*, penulis menggunakan metode kajian pustaka dari artikel maupun jurnal tentang *game*.

3. BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penulis memaparkan pekerjaan, hasil diskusi atau kegiatan disertai hasil dari kegiatan tersebut.

4. BAB IV PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan saran yang akan penulis sampaikan sebagai bahan evaluasi untuk masa mendatang guna meningkatkan hasil yang terbaik.